Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C64-Magazin auf Diskette

NEU

GOLDEN DISK 64

Ausgabe 4/92

Mit Poster und deutscher Anleitung!

Unverbindliche Preisempfehlung 19,80 DM

Das ultimative Geschicklichkeitsspiel für ein oder zwei Spieler!

Bildschirmfotos und nähere Infos siehe Rückseite!

KANGARUDY

(P) 1991 Haip Software
(C) 1991 CP/CT Verlagsgruppe

1. START

Laden C64
C64: Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, tippen Sie LOAD ":*",8,1' und drücken Sie anschließend die Returntaste. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2. DIE GESCHICHTE

Die Geschichte beginnt im Berlin der Neunziger. Die Mauer wurde größtenteils schon abgerissen und Ost- und Westbürger gewöhnen sich aneinander. Auch unser Held Rudy verbringt dort seine Zeit. Er ist bekannt als rigoroser Tierfreund - hart aber herzlich. Er hat von den Machenschaften eines benachbarten Metzgers erfahren, der Kängaruhs im Käfig einsperrt und anschließend zu Steaks verarbeitet. Er faßt den Plan, ein Kängaruh zu befreien und es zurück nach Australien zu transportieren.
Gesagt, getan. Das Kängaruh hat er nun befreit, doch nun beginnt das Abenteuer erst ...

3. ZUM SPIEL

Zuerst müssen Sie sich eine von vier möglichen Routen, die von Berlin nach Australien führen, auswählen. Der Schwierigkeitsgrad reicht dabei von einfach bis verückt. Haben Sie eine Route ausgewählt, so zeichnet sich Rudy diese auf seiner Karte mit allen Etappen ein. Zu jeder Route notiert er sich aus HANZA´S Reiseführer eine mehr oder weniger sinnvolle Bemerkung.
Vor jeder Reise, die Rudy in Angriff nimmt, wird Ihnen ein Blick auf die Karte gewährt. Dort können Sie erkennen, ob es sich um eine Wasser- oder Landroute handelt und die normale Reisedauer abschätzen.
Ab und zu braucht auch Rudy eine Pause, er macht ein Schläfchen. Seinen Traum verfolgen Sie natürlich live mit ...

3.1 Das Startmenü

Im Anfangsmenü können Sie durch Joystick rauf/runter und anschließenden Feuerknopfdruck folgendes auswählen:
A) Start Einzelspielermodus
B) Start Zweispielermodus
C) Bestenliste
D) Bevorzugung

zu A) und B)
Sie müssen über Tastatur Ihren Namen eingeben, der, falls erforderlich, mit den Bestenlisten für alle Zeiten gesichert wird.

Bei Anwählen von *C)* wird Ihnen in alle Listen ein Einblick gewährt.
Die Auswahl erfolgt durch Joystick rauf/runter, und mit Feuer können Sie ins Menü zurückkehren.

Zu D)
In manchen Routen steht Ihnen bei einzelnen Etappen die Möglichkeit offen, den Wasser- oder Landweg zu nehmen.
Hier können Sie eine Vorauswahl treffen.

3.2 Passwort-System

Wenn Sie die Hälfte einer Route geschafft haben, wird Ihnen vor der neuen Etappe statt einer Bemerkung ein Passwort präsentiert.
Von nun an können Sie bei jedem Spielbeginn bereits dort starten, wenn Sie das Passwort zu Beginn wie folgt eingeben:
Statt des Namens geben Sie zuerst HAIP ein, um dem Programm zu zeigen, daß Sie ein Password eingeben möchten.
Anschließend geben Sie Ihren Namen ein.
Das Programm lädt noch kurz nach und dann steht es für die Eingabe des Passwortes bereit.
Wird ein falsches Passwort eingegeben, wird das Spiel normal gestartet.

4.0 DAS SPIEL

Das Kängaruh, das Rudy natürlich in einen Käfig sperren möchte, springt leider mit einer konstanten Geschwindigkeit, unbeeindruckt von Ihren Fahrkünsten, gen Heimat. Sie müssen nun das Fahrzeug so steuern, daß es sich bei jeder Landung des Kängaruhs unter selbigen befindet. Eine Landung auf dem harten LKW-Boden oder den Bootsbrettern würde ihm natürlich genauso wenig bekommen, wie auf dem Boden oder im Wasser. Deshalb hat Rudy beim LKW ein Trampolin und beim Boot Matrazen angebracht.
Diese Sprungflächen können Sie aus und einfahren. Je weiter die Flächen ausgefahren werden, desto höher springt das Kängaruh. Auf dem Dach des LKW´s sollte das KG möglichst selten landen - auf dem Kopf von Rudy gleich gar nicht. Dies wird nämlich strikt mit Lebensabzug beim Fahrzeug, Rudy oder auch Kängaruh geandet.
In der unteren Anzeigenleiste können Sie an der Vollständigkeit der 3 Piktogramme deren Vitalität erkennen. Jedes besteht übrigens aus vier Stück. Sollte eines (!) von denen verschwinden und dann nochmals beansprucht werden, ist Ihr Abenteuer beendet. Für alle Fälle hat sich auch das Kängaruh ausgerüstet und in seinen Beutel neben Sonnenbrille, Shorts, Regenumhang und etlichem anderen, wichtige Ausrüstung wie je vier Fallschirme und Raketenrucksack mitgenommen. Deren verfügbare Anzahl ist in der Anzeigenleiste erkennbar.
Allerlei Getier wie Hase und Igel auf dem Land und Kraken und Haie im Wasser machen Rudy das Leben auch nicht leichter. Hase und Igel dürfen nicht überfahren werden, der Lastwagen könnte nämlich Schaden nehmen. Nein, diese müssen durch Hupen verjagt werden. Dabei bloß nicht das Kängaruh vergessen!
Falls Rudy von Haien oder Kraken belästigt wird, nutzen Anti-Hai-Spray und Pümpelpistole. Diese Viecher bremsen übrigens verflucht. Falls es Rudy dadurch nicht mehr möglich sein sollte, das Kängaruh aufzufangen, kann es mit Raketenrucksäcken, von denen einer ca. 5 Sekunden hält und dann den nächsten zündet (SOUNDPX!) oder Fallschirmen, mit denen es langsam runterschwebt, in der Luft gehalten werden.
Mit Fallschirmen kann es auch an Leuchttürmen vorbeisegeln. Sollten während der Fahrt Schilder oder Inseln mit Pfeilen (Vielleicht auch wedelnden Seehunden) auftauchen, ist höchste Aufmerksamkeit geboten.
Bei Abzweigungen den Joystick unbedingt in die gezeigte Richtung drücken. Im Wasser muß man vor dem Absprung über die Insel bereits drücken!
Oder wollen Sie an Leuchttürmen und Felsen zerschellen? Leuchttürme kann das Kängaruh natürlich auch überspringen oder überfliegen. Sollte eine Brücke eingebrochen sein, so hilft nur noch beschleunigen von Anfang bis Ende!

Sollte man vier verschiedenfarbige Luftballons aufgesammelt haben und so das Wort "RUDY" komplett haben, zeigt sich der Reiseleiter in Form von je zwei Lebenseinheiten für Rudy, Kängaruh und Fahrzeug erkenntlich. Mit roten und gelben Ballonen können die restlichen Bestände aufgefüllt werden.
Grundsätzlich mit allen Sachen sparsam umgehen und nichts riskieren, erstens wird es am Etappenziel mit Bonuspunkten bewertet und zweitens weiß man ja nie, ob nicht noch Unterführungen oder Sprungschanzen kommen. Nebel, Nacht und Sturm lassen auf sich warten!

Die Steuerung

Ohne Feuer:	rechts/links	Fahrzeug beschleunigen/abbremsen
	rauf/runter	Lenken bei Abzweigen oder Sprung
mit Feuer:	rauf/runter	Sprungfläche aus-/einfahren
Lange Feuerknopf:	Tier vertreiben:	Hupe, Spray, Pistole

Einmal kurz Feuerknopf: Fallschirm aktivieren, falls vorhanden
(Achtung! Nur wenn KG weit oben!)

Zweimal kurz Feuerknopf: Raketenrucksack aktivieren
Durch erneutes kurzes Drücken wird der Rucksack wieder deaktiviert

PAUSE AN/AUS
C64 Commodore-Taste

Ergänzung Twoplayermode:
Der zweite Spieler übernimmt das Vertreiben der Tiere und kann durch rechts/links die Flug- und Sprunggeschwindigkeit enorm beeinflussen. Für den Twoplayermode existieren eigene Bestenlisten.

Der Schlaf des Rudy

Rudy träumt davon, mit einem Gummiseil an ein fliegendes Flugzeug gefesselt, Schafe aufsammeln zu müssen. Springt er in Kakteen oder Hirtenstöcke, ist der Traum jäh beendet und der Wecker rüttelt ihn wach.

Steuerung:	Feuer	Sprung aus dem Flugzeug
	Feuer	Mitnehmen der Schafe

Ergänzung Twoplayermode:
Ein zweiter Spieler übernimmt das Aufsammeln der Schafe.

Eine Auswertung nach Spielende zeigt, wieviele Schafe man noch gebraucht hätte. Je nach Leistung werden Bonuspunkte vergeben. In diesem Spielteil kann übrigens kein "Leben" verloren werden.

CREDITS

KANGARUDY
Designed and produced by HAIP SOFTWARE

Organized and conducted by Hans Ippisch

Basic Idea, Graphics:	Markus Muckenschnabel
Program, Concept, Design:	Hans Ippisch
Sound, Additional Concept:	Albin Oswald
Comments in Game:	Bernd "Stale" Stallhofer
Playtesting:	Robert Nirschl
	Andreas Mitterweger
	Pierre Pretsch
Hardware-Support:	Robert Kroiss
	Chris "Kramu" Kramhöller
	Michael Hajek

GARANTIE Golden Disk

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach Garantie-Schein ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte aufkleben und abschicken an:
CP Verlag GmbH
- Reklamation -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Ausgabe _____

Adresse (bitte ausfüllen):

_____
Vorname, Name

_____
Straße, Hausnummer

_____ _____
PLZ *Wohnort*

Fehlerbeschreibung: _____

_____

_____

_____

IMPRESSUM Golden Disk

Verlag:
CP Verlag GmbH
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1
Telefon 0911/45740
FUN CLUB Mitgliedsantrag an:
CP Verlag GmbH, Vertriebsservice
Adresse wie oben
Club-Abonnement-Service: Telefon 0911/5325-179
Vertrieb und Anzeigenverwaltung:
GONG Verlag GmbH (Adresse wie oben)

Diskette oder Programm defekt?
Reklamationen schriftlich an:
CP Verlag GmbH, Reklamationen
Bruneckerstraße 84, 8500 Nürnberg 40
Bitte Garantieschein verwenden!

Antwort auf technische Fragen durch:
CP Verlag GmbH
Redaktion Golden Disk
Bruneckerstraße 84, 8500 Nürnberg 40

Geschäftsführer: *Adolf Silbermann*
Chefredakteur: *Christian Geltenpoth*
Leitender Redakteur: *Walter Konrad*
Chefredaktion: *Thorsten Szameitat*
Produktionsleitung: *Matthias Kolb*
Bankverbindung:
Dresdner Bank Nürnberg 130179200, BLZ 76080040
Postgiro Nürnberg 7086-856, BLZ 76010085
Grafik & Konzept: *Profund Werbung, Fürth/Stadeln*

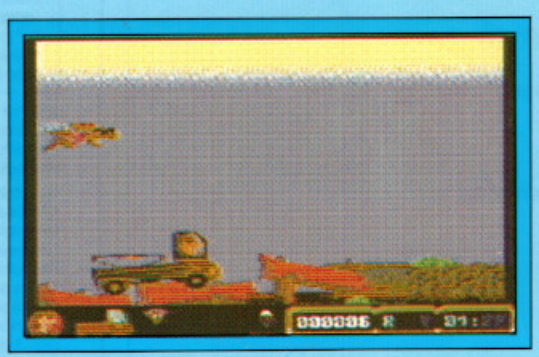
Kopieren oder gewerbliche Nutzung nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig. Alle Programme unterliegen dem Copyright der CP Verlag GmbH.
Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

KÄNGARUDY

Helfen Sie dem Tierfreund Rudy in diesem erstklassigen Geschicklichkeitsspiel bei seiner beschwerlichen Mission, ein freches Kängaruh nach Australien in Sicherheit zu bringen.

In vier möglichen Routen geleiten Sie das Kängaruh in seine Heimat. Die Reise geht durch Nacht und Sturm, bei Nebel und Sonnenschein, auf Land und Wasser. Über 2100 Sprites werden für Zeichentrickanimationen verwendet.

Wahlweise können zwei Spieler gleichzeitig an dieser ,,Mission'' teilnehmen. Unterstützt von vielen Zwischengrafiken, 8 Soundtracks und 30 Soundeffekte wartet das Programm noch mit einem Passwortsystem und mehr als 60 Highscorelisten auf.



Ein animierter Vorspann stimmt auf das Spiel ein, das vor Action beinahe überquillt. Als Preis für die Mühe bekommen Sie nach bestandenem Abenteuer eine Zeichentricksequenz geboten.

HANS IPPISCH COMPUTERSOFTWARE